

# Kroket regler

## Staven:

Køen skal holdes med begge hænder. Man skal skyde med hovedet på langs - og IKKE på tværs. Nederste hånd skal holdes over mærket på køen når man skyder.

## Banen:

Banen er en almindelig Græsplæne, hvis Størrelse må afhænge af Forholdene, men normalt 30 m lang og 20 m bred. Er der 4 deltagere, spilles kroket i almindeligvis mellem 2 modpartier, hvert bestående af 2 makker med hver sin kugle. I Reglen Bruges den runde Side af Køllehovedet til Krokaderne og den flade, når det gælder om at sigte efter en anden Kugle. Slagene skal føres rent. Det vil sige, at det ikke er tilladt at føre sin Kølle med i Slaget.

Kroket er et meget interessant sommerspil, og det går ud på, at man skal drive sin kugle gennem samtlige buer og ramme pælene efter de regler, som gælder for spillet. Banen skal passeres to gange, først på udturen i retning fra startpælen mod vendepælen og derefter på hjemturen, som foregår i modsat retning.

Når buer og pæle er anbragt på banen således som vist på figuren, kan spillet begynde. Først må det dog afgøres i hvilken rækkefølge, der skal spilles. Dette foregår som følger nedenstående.

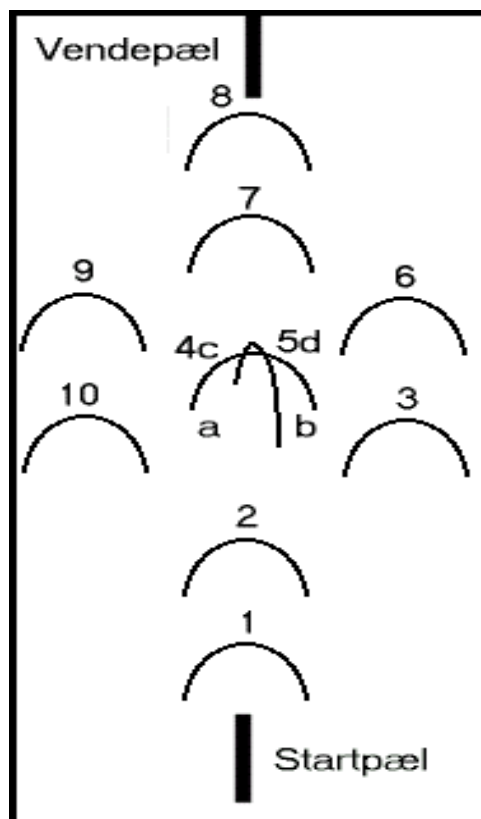
## Afgørelse af Start-rækkefølge:

Spillerne anbringer deres kugle 2m fra startpælen. Alle spillerne slår nu samtidig deres kugle i retning mod pælen, idet de søger at komme til at ligge denne så nær som muligt. Den nærmeste bliver sidste spiller (nr. 4) og den som ligger længst borte fra pælen bliver første spiller (nr.1), mens de mellemliggende får henholdsvis nr. 3 og nr. 2.

Ved makkerspil bliver det samtidig afgjort at nr. 3 og 1 og nr. 2 og 4 skal være makker.

## Banens passage:

Nu anbringes kuglen midvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gennem bue 1, hvilket giver et frislæg, men bedre er i ét slag at slå kugle gennem både bue 1 og 2, da man herved opnår 2 frislæg, af hvilke man kan benytte det ene til at gå i stilling til bue 3 og det andet til at gå gennem buen. Herfra slås kuglen til midterbuen (4 og 5), der skal passeres både fra a og b, g kuglen kommer ud henholdsvis ved d og c. Ved at gå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg. Det er bedst først at gå gennem ved b, da man ved sidst at gå gennem a kan opnå en bedre stilling til bue 6. For passeringen af bue 6 opnår man 1 frislæg, som kan benyttes til at gå i stilling til buerne 7 og 8. Ligesom ved buerne 1 og 2 kan man vælge mellem at gå igennem i ét eller to slag; ligger kuglen uheldigt for bue 7, vil det i reglen være bedst at nøjes med at gå gennem én bue ad gangen. Når bue 8 er passeret skal vendepælen rammes, hvilket giver et frislæg som

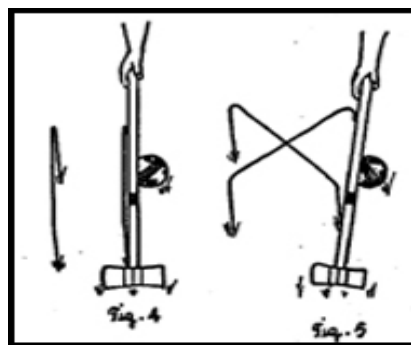


benyttes til at gå gennem buerne 8 og 7, går man igennem begge buer i ét slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 9 (efter samme fremgangsmåde som ved bue 3).

Fra 9 fortsættes til midterbuen (4 og 5), men denne gang slås kuglen først igennem c og derefter gennem d for at komme i stilling til 10, der nu passerer. Til sidst skal buerne 2 og 1 passerer, men man må passe på ikke at ramme startpælen i gennemgangsslaget, idet man i så fald slår sig "død", det vil sige, man skal begynde forfra eller udgå af spillet; i sidste tilfælde betragtes spillet som tabt. Efter at have passeret alle buer betegnes man som frispiller.

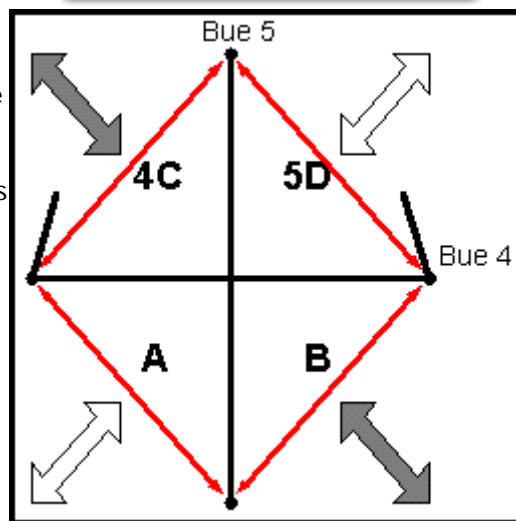
### Hvornår har kuglen passeret buen

En kugle regnes for at være kommet igennem bue, når man kan lægge kølleskafte mellem buen og kuglen uden at røre denne (fig. 4 og fig. 5). Ligger kuglen i bue, har man, når det bliver ens tur kun ét slag; man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at gå gennem bue. En kugle der ligger i bue, må ikke benyttes til krokade (se nedenstående) og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem 8 og vendepælen.



### Passage af midterbuen

Midterbuen består af to buer der sættes så de danner en vinkel på 90°. Ved Midterbuens passage er det afstandende A,B,C, og D der gælder som buer og altså IKKE hver selve tråden i bue 4 og bue 5. Midterbuen skal på udvejen passerer både fra a og b, så kuglen kommer ud henholdsvis ved d og c, på hjemvejen passerer via d til a og via c til B. Ved at gå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg. Ligger en Spiller i midterbuen, dvs. regnet fra A,B,C eller D, skal han ikke gå tilbage, men får, når han går videre, kun eet ekstra Slæg. NB. Man kan kun komme til at ligge i en Bue, såfremt man er gået den rigtige vej ind i denne.

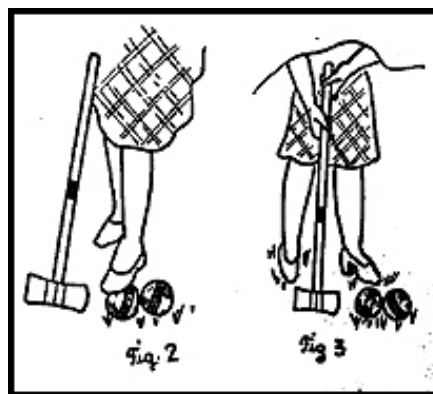


### At gå til pæls

Efter passage af alle buer skal er man frispiller og skal herefter krokere modstanderens og makkerens kugler. Herefter kan man gå til pæls og afslutte sin del af spillet.

### Krokade

I Krokade er Krokaden det centrale, og der opnås først ret til Krokade, efter passage af Bue 3. For at krokere sine Modspillere skal man benytte det Slæg, man får ved at gå gennem en Bue, altså det første Slæg efter at Buen er passeret, til at ramme en Modspiller. Ved dobbelte Buer har man to Slæg til Krokaden. Rammer man en Modspillers Kugle, har man Ret til to ekstra Slæg, og man lægger nu sin Kugle hen til Modspillerens i et Køllehoveds Afstand fra denne, såfremt man kun ønsker at benytte de to Slæg til at gå videre på. Denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene. Ønsker man derimod at krokere sin Modspiller væk, kan man benytte sig af to forskellige Krokader, den faste og den løse.



### Den Faste krokade

Den faste Krokade (fig. 2) benyttes, hvis man Ønsker, at ens egen Kugle skal blive liggende og udføres ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle og derefter sætte den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget; under udførelsen af såvel den faste som den løse krokade må man aldrig berøre modstanderens eller makkeres kugle med køllen - man flytter altså sin egen kugle hen til den krokerede kugle og ikke omvendt. Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som vel muligt. Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes; det vil sige at ens egen kugle ryger med i slaget eller man rammer modspillerens kugle i stedet.

### Den løse krokade

Den løse krokade (fig. 3) udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slår her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med i slaget. På den måde kan man med noget øvelse ved at anbringe sin kugle enten lige for eller mindre skævt for den krokerede kugle dirigere begge kugler omtrent derhen, hvor man ønsker de skal f.eks. gennem en Bue. Man kan da atter krokere og opnå ekstra Slag. På denne Måde kan den dygtige Spiller drive modspillerens Kugle med sig og stadig have nytte af den.

### Gentagede krokade

Krokade giver også Ret til videre Krokade, d. v. s. at man kan benytte sine to ekstra Slag til at ramme en anden Modspiller f. Eks. for at bringe denne ud af en god Position, eller for at drage Nytte af ham. Man kan således krokere rundt til alle sine Modspillere, men man må ikke gå tilbage til samme Kugle igen, før man atter har passeret en Bue. Ved hjælp af krokaderne er man også i stand til at hjælpe sin makker i en bedre stilling.

### Den falske krokade

Den falske krokade består i at man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig stilling, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra bue.

## FRISPILLEREN

### Opgaven

Opgaven som frispiller består nu i at tage såvel begge modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls. Rammer De en kugle, får De to ekstra Slag og går med disse videre til de øvrige og sluttelig med de sidste to Slag til pæls. Er den ene af modstanderne f.eks. ikke frispiller, men når at blive det, skal den nye frispiller tages i krokade igen, før man kan gå til pæls.

### At hjælpe sin makker

Når man er blevet frispiller, kan man på forskellige måder hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt, idet en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle. Ligger ens makker f.eks. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre stilling for buen.

Frispilleren har også ret til at slå makkerens kugle gennem bue i en fast eller løs krokade, men makkeren får ikke noget "bueslæg" herfor, når det bliver hans tur til at spille.

Den ene makker kan godt gøre partiet færdigt nemlig ved at slå makkerens kugle til pæls med en krokade og derefter selv gå til pæls men det er en forudsætning, at makkeren også er en frispiller og har krokeret de øvrige kugler som ovenfor nævnt. Så snart et makkerpar er gået til pæls enten som nr. 1 og 2 eller nr. 1 og 3 har de vundet partiet. Såfremt makkerne kommer ind som nr. 1 og 4 eller nr. 2 og 3 betragtes partiet som uafgjort.

### Krokaderegler for frispilleren

Enten man er mod- eller medspiller har man ret til - uden først at gå gennem buen - at krokere en frispillers

kugle og derefter udnytte de frislæg, som en krokade giver. Derfor, hvis De ikke kan ramme en Modspiller, lægger De Dem i en god Position, således at De ikke selv bliver ramt, da dette jo giver en Modspiller Krokaderet.

En Frispiller kan krokeres af en Modspiller hvorsomhelst og nårsomhelst og kan således hele Tiden risikere at blive slået væk fra sin Position. Man skal ikke først passere en Bue for at krokerne en Frispiller, men må naturligvis kun ramme ham een Gang. Passerer man derefter en Bue, har man Ret til at krokerne Frispilleren igen.

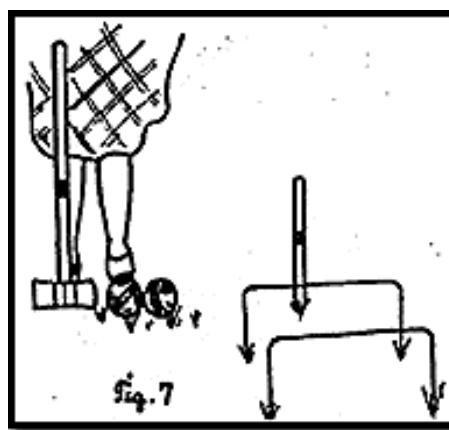
Frispilleren har dog ret til at krokerne den nærmest liggende Modspiller, selv om han ved en tidligere Lejlighed har ramt den. Det samme gælder for de øvrige med Hensyn til at ramme Frispilleren. Det gælder ikke alene om at ramme og krokerne, men også om at komme væk fra hinanden igen.

### Makkerspil

Er man et lige Antal Personer, kan man spille med Makkere, d. v. s. at man deler sig i Par. Makkerspil giver forøget Spænding, men også noget ændrede Regler. Retten til Krokade er den samme, men det gælder i Makkerspil ikke om at blive færdig selv, men derimod om at hjælpe sin Makker. Under Spillet hjælper man sin Makker frem, hvis han er kommet i en dårlig Position, f. Eks. ved at krokerne ham i Stilling ved en Bue o. lig. Når en Spiller er blevet Frispiller, kan han godt krokerne sine Modspillere først, men derefter går han hen til sin Makker, for at denne kan bruge ham til at komme videre på. (Frispilleren kan som bekendt krokeres, uden at Makkeren først passerer Buer).

### At gå til pæls som makkere

Først når den forsinkede Makker er blevet Frispiller og har krokeret de øvrige Modspillere, går Parret samlet til Pind I (Fig. 7). Parret skal ligge i Nærheden for at kunne gøre det, og det foregår så på følgende Måde: Den, som skal have Slag, rammer sin Makker og opnår derved Ret til Krokade. Han placerer, som vist på Billedet, sin Kugle bag Makkerens og rammer Pinden ved Benyttelse af den faste Krokade. Herved rammer han først Pinden med Makkerens og derefter med sin egen Kugle. Det kan lyde såre simpelt, men der kan komme mange Ting i Vejen, inden man bliver færdig. Modspillerne har i denne Situation to Frispillere at ramme efter og kan bringe Makkerparret fra hinanden adskillige Gange, inden det lykkes disse at blive færdige.



### God fornøjelse!